

Penggunaan Teknologi Multimedia Terhadap Motiv Belajar Anak-anak Prasekolah dalam Pembelajaran Literasi

□ Munir

(Universitas Pendidikan Indonesia)

Abstract

Today, the development of multimedia software for the purposes of learning and teaching has received tremendous response in the education setting. This is not only because of the influence of information technology in the education setting generally, but also due to its capability of motivating students' interest to learning because of the multimedia technology specifically. Multimedia technology is able to motivate children in their learning process due to the fact, that the technology can touch various modalities of the children. This research aim to study the effectiveness of MEL in comparison with a conventional literacy programme. The effectiveness of the courseware, the ethnographic and experimental methods were used. The sample of the study comprised of 40 pre school children: 20 children were taught using the MEL package whilst the other 20 children were taught using the conventional package called BAWAL. Both packages are based on a whole language philosophy. Analysis of data was done based on the non parametric approach using the Wilcoxon and Mann Whitney tests. The researcher had developed an instrument (which is represented in form of a checklist or matrices) for measuring effectiveness of multimedia courseware to motivate literacy. Generally, findings of the research showed that the use of MEL is more effective in motivating children towards literacy as compared to conventional literacy materials.

Kehadiran teknologi multimedia membuka satu era baru dalam perkembangan media yang akan digunakan untuk proses belajar dan mengajar. Kemampuan teknologi multimedia yang bisa menggabungkan berbagai media seperti : teks, suara, gambar, numerik, animasi dan video dalam satu software digital, serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi satu alternatif yang baik sebagai alat bantu proses belajar dan mengajar. Multimedia dianggap sebagai media belajar dan mengajar yang berkesan berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai sarana: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Menurut Schade (Hoogeveen 1995) “ *Multimedia improves sensory stimulation, particularly due to the inclusion of interactivity*”.

Penelitian Schade ini telah menyatakan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah yang terendah (1%). Daya ingat ini bisa ditingkatkan sehingga (25%-30%) dengan adanya bantuan alat pengajaran lain, seperti televisi dan Video. Metoda pengajaran dan pembelajaran bisa menjadi lebih meningkat sebanyak 60% apabila tiga dimensi (3D) digunakan. Al-Seghayer (2001) telah menjalankan satu penelitian tentang perbandingan terhadap berbagai media; teks, suara, gambar dan video dalam pengajaran dan pembelajaran literasi. Hasil penelitian perbandingan tersebut Al-Seghayer menyatakan bahwa klip video memberikan kesan yang lebih bermakna terhadap penguasaan kata (90%) dibandingkan dengan gambar (76%) dan teks (60%). Multimedia juga memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D dengan berkesan, apabila kurikulum pembelajaran dapat

direncanakan secara sistematis, komunikatif dan interaktif selama proses pembelajaran. Ini telah menyebabkan Heller (Hoogeveen 1997) merumuskan : “*A strong paradigmatic belief can be noted in the benevolent effects of multimedia for a wide variety of application domains, particularly Multimedia Assisted Instruction (MAI)*”.

Beberapa penelitian yang telah dijalankan oleh Magidson 1978; Koch 1973; Morningstar 1969; Robyer 1988; Wang dan Sleman 1994 telah menunjukkan bahwa pembelajaran ataupun pengajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan kecekapan para pelajar. Kebanyakan daripada peneliti memusatkan penelitiannya terhadap sekolah-sekolah menengah ataupun perguruan tinggi, sedangkan penelitian terhadap prasekolah jarang sekali dilakukan. Penelitian yang akan dijalankan ini memberi penekanan terhadap pembelajaran literasi khususnya pembelajaran membaca untuk kanak-kanak di tingkat pendidikan prasekolah. Hal ini sangat penting kerana pendidikan prasekolah adalah dasar untuk mempersiapkan kanak-kanak menghadapi pendidikan selanjutnya dan membaca adalah salah satu mata pelajaran dasar yang akan mempengaruhi kecekapan seseorang kanak-kanak terhadap mata pelajaran yang lainnya.

Pernyataan dan Rumusan Masalah

Fungsi alat bantu pengajaran adalah untuk membantu para guru menyampaikan pengajaran dengan lebih berkesan, dan alat bantu pembelajaran ataupun media pembelajaran adalah untuk mempermudah pelajar dalam memahami isi pelajaran dengan lebih berkesan. Seorang guru ataupun pendidik mesti pandai memilih dan menggunakan media pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan secara cekap dan berkesan. Kehadiran suatu media pengajaran dan pembelajaran yang baru be-

lum tentu akan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi keberkesanan proses pengajaran, diantaranya adalah kecekapan dan kesediaan guru dan pelajar menggunakan media pengajaran dan pembelajaran tersebut. Bagaimana canggih atau modernnya suatu media pengajaran dan pembelajaran, jika tidak didukung oleh kecekapan dan perencanaan guru yang baik, maka penggunaan media pengajaran dan pembelajaran tersebut tidak akan menjadi bermakna dan berkesan kepada pelajar.

Dalam sepuluh tahun yang lalu ini penelitian tentang perkembangan literasi dasar di kalangan kanak-kanak telah banyak berkembang (Marrow 1993). Penelitian-penelitian dalam tahun-tahun 80-an dan awal 90-an mengandaikan bahwa kanak-kanak belajar berbicara dan mendengar sewaktu di tingkat prasekolah dan hanya akan belajar membaca dan menulis apabila memasuki sekolah kelas satu (Marrow 1993; Applebee 1983; Bergeron 1990). Sedangkan hasil penelitian saat ini (Howland, Laffey & Espinosa 1997; Jones & Liu 1997; Wood 2001) telah menunjukkan bahwa kanak-kanak berupaya memperoleh kemahiran yang *language related* secara serentak sejak di tingkat lebih awal lagi, iaitu sewaktu di tingkat prasekolah.

Halimah Badioze Zaman (2000) telah mengadakan penelitian tentang literasi terhadap kanak-kanak di Malaysia. Hasil penelitian Halimah tersebut menyatakan bahwa masyarakat masih ketinggalan dari segi pembelajaran literasi. Sebagian besar juga dari golongan kanak-kanak (lebih kurang 30%) tidak bisa membaca apabila mereka masuk ke tingkat sekolah menengah (Halimah Badioze Zaman 2000). Kanak-kanak tidak menunjukkan minat membaca sewaktu di tingkat awal. Ini bisa disebabkan oleh kekurangan bahan bacaan dalam bahasa ibundanya, apakah dalam bentuk bercetak maupun dalam bentuk elektronik. Bahan bacaan dalam bentuk bercetak yang sudah ada secara lengkap yaitu BAWAL (Program Bacaan Awal) yang telah diterbitkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka pada tahun 1991

dan bahan bacaan elektronik yaitu MEL (*multimedia in Education for literacy*) yang telah diterbitkan oleh IRPA Universiti Kebangsaan Malaysia. Kedua bahan bacaan ini memiliki kesamaan yang mendasar yaitu menggunakan metoda *whole language* (bahasa menyeluruh) dan pendekatan cerita.

Untuk membuktikan keberkesanan kedua bahan bacaan tersebut maka diperlukan penelitian. Bahan bacaan BAWAL yang bercetak mewakili bahan bacaan tradisional dibandingkan dengan bahan bacaan MEL yang menggunakan komputer. Oleh itu, dirumuskanlah masalah penelitian sebagai berikut:

- (a) Adakah terdapat perbezaan yang bererti (signifikan) di antara metoda pembelajaran literasi menggunakan paket software komputer (MEL) dengan metoda pembelajaran literasi menggunakan paket tradisional (BAWAL) ?
- (b) Adakah paket MEL mampu memotivasi literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah ?
- (c) Adakah motivasi belajar mampu meningkatkan penguasaan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah ?

Landasan Teori

Multimedia dalam pendidikan atau *multimedia in education* merupakan satu konsep baru yang sedang diperkenalkan untuk menekankan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Multimedia dalam pendidikan untuk menggalakkan literasi atau *Multimedia in Education to Motivate Literacy (MEL)* merupakan konsep yang telah dipelopori oleh Halimah badioze Zaman (1996). Konsep ini telah digunakan oleh peneliti dalam membentuk model ID (*instructional design*) yang telah diperbaharui dan dikembangkan untuk memotivasi literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah. Literasi yang dimaksudkan oleh *International*

Development Research Centre (1979) sebagai "kecekapan membaca, menulis dan kemahiran tertentu yang berguna". Dalam era ekonomi pengetahuan atau k-ekonomi yang menekankan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi (ICT), maka peneliti dalam mendesain model MEL telah juga memperhitungkan kemahiran penggunaan komputer sebagai "kemahiran tertentu yang berguna".

Menurut penelitian Morgan & Shade (1994) berdasarkan berbagai paket yang ada di pasaran, hanya 20 - 25% yang bisa dikategorikan sebagai memenuhi syarat serta layak digunakan untuk keperluan pendidikan, sementara 75-80% paket yang lain mengelirukan dan susah untuk digunakan atau tidak mesra pengguna (*user friendly*). Sementara Wright & Shade (1994) mengatakan bahwa keberkesanan pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia bergantung kepada kualitas paket multimedia tersebut. Ini bermakna bahwa pembangunan paket untuk keperluan pembelajaran tidak semudah pembangunan software untuk hiburan semata-mata. Paket untuk keperluan pembelajaran memerlukan desain yang teliti, sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan teori-teori pembelajaran tertentu. Religeluth (Wilson 1997) menyatakan bahwa desain pembelajaran '*outlined a prescriptive framework for embodying this knowledge*'.

Sedangkan Wright (1994) mengatakan pembangunan paket literasi yang baik untuk kanak-kanak lazimnya mengandungi unsur cerita, mudah bagi kanak-kanak untuk membuat lukisan, mendesain sesuatu, menulis cerita dengan berbantuan gambar, pemahaman tentang sistem komputer, mengembangkan fikiran dan mengembangkan kosa kata. Paket MEL yang telah dikembangkan ini juga memperkirakan syarat-syarat yang dinyatakan oleh *The National Association for Education of Young Children (NAEYC)* walaupun terdapat beberapa perkara lain yang akan dimuatkan seperti menekankan aspek perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor; nilai-nilai murni; menerapkan teori

pembelajaran; prinsip dasar pendidikan dan menyediakan fungsi interaktivitas bagi kanak-kanak berinteraksi dengan sistem atau paket. Segala aspek yang dinyatakan ini akan dapat mempengaruhi keberkesanan sesuatu sistem atau paket literasi untuk kanak-kanak prasekolah.

Metodologi Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti keberkesanan sebuah penelitian kasus tentang penggunaan paket (BAWAL dan MEL) di kalangan kanak-kanak prasekolah di TK Taman Asuhan Kanak-Kanak, Universiti Kebangsaan Malaysia.

Metodologi yang telah dipilih oleh peneliti untuk meneliti keberkesanan software tersebut ialah metoda quasi eksperimen dengan menggunakan pendekatan pemerhatian ethnografi. Peserta penelitian telah dibagikan kepada dua kelompok: kelompok eksperimen (X_1) sebanyak 20 orang dan kelompok kontrol (X_2) sebanyak 20 orang. Kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan paket pembelajaran multimedia: paket MEL. Sedangkan kelompok kontrol telah menggunakan bahan tradisional: paket BAWAL. Kedua-dua kelompok telah diberikan penilaian awal (pra ujian), kemudian diberikan perlakuan dan satu lagi penilaian (pasca ujian) dibuat di akhir penelitian. Perlakuan yang diberikan terhadap X_1 ialah pengajaran dan pembelajaran literasi menggunakan paket literasi berdasarkan multimedia, sedangkan perlakuan bagi X_2 ialah pengajaran dan pembelajaran menggunakan paket BAWAL. Kedua-dua paket telah dikembangkan berdasarkan penelitian dan menggunakan pendekatan Falsafah Bahasa Menyeluruh (*whole language philosophy*).

Aspek yang akan diteliti melalui quasi eksperimen yang akan dijalankan

melalui pendekatan pemerhatian (*metodologi ethnografi*) adalah sebagai berikut:

- (i) motivasi literasi berdasarkan ciri-ciri kanak-kanak, cara mereka belajar dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah literasi, dan
- (ii) kemampuan literasi kanak-kanak berdasarkan kemahiran bahasa (membaca, mengenal kata, mengenal kalimat, mengetahui makna, mengetahui fungsi, dapat menjalankan aktiviti kreatif (menulis dan melukis) serta kemahiran yang diperolehi secara natural dan kemahiran teknologi komputer (memulai komputer, memamatkannya, memegang *mouse*, memetik keyboard, tahu apa itu layar monitor dan dapat menggunakan pembesar suara).

Dari aspek-aspek bahan penelitian tersebut di atas maka dikembangkan tiga variabel penelitian iaitu variabel bebas yang berkaitan dengan software multimedia dan variabel terikat yang berhubungan dengan literasi. Variabel ketiga adalah variabel penghubung di antara variabel software multimedia dan variabel kemampuan literasi iaitu variabel motivasi pembelajaran kanak-kanak. Kemampuan literasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini meliputi kemampuan bahasa dan juga kemampuan menggunakan komputer.

Analisis data dilakukan sewaktu dan setelah pengumpulan data. Terdapat dua jenis data diperolehi dalam penelitian ini:

- (i) data kuantitatif: daftar prestasi sewantu quasi eksperimen melalui senarai semakan (SSM dan SSL), pra ujian dan pasca ujian, dan data yang diperolehi melalui senarai semakan SSPP (antar muka, teks, imej, suara, animasi dan interaktif). Analisis data menggunakan analisis *non parametric* dengan menggunakan pengukuran metoda Wilcoxon, Mann-Whitney dan Regresi *linear*
- (ii) data kualitatif berdasarkan Nota Perkembangan Literasi (NPL) oleh peneliti dan guru kelas, serta hasil wawancara dan SIK dengan Kepala Sekolah. Analisis yang akan digunakan ialah analisis deskriptif, yang

mana setiap data yang diperoleh akan diuraikan dalam bentuk penjelasan deskriptif.

(i) Adakah paket MEL dapat memberi kesan yang signifikan dalam memotivasikan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah dibandingkan dengan paket MEL?

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini akan mengemukakan hasil penelitian yang telah diperoleh melalui beberapa pendekatan penilaian untuk meneliti keberkesanan paket MEL dalam memotivasikan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah. Untuk menjawab semua persoalan yang berkaitan dengan ini, data kuantitatif telah dianalisis seperti yang akan digambarkan di bawah ini dan data kualitatif yang akan dikemukakan bersamaan dengan pembahasan hasil penelitian.

Analisis data terhadap kesan signifikan penggunaan paket MEL dalam memotivasikan literasi dibandingkan paket BAWAL menunjukkan rumusan bagaimana data dapat menjawab hipotesis (H1) : *Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam memotivasikan literasi di antara kanak-kanak yang menggunakan paket MEL dibandingkan dengan kanak-kanak yang menggunakan paket BAWAL.* Berdasarkan penganalisan data kemampuan literasi bagi kelompok X_1 dan kelompok X_2 untuk menjawab H1, hasil statistik telah diperoleh seperti yang dapat dilihat dalam Jadwal 1.

Hasil Analisis Data

Jadwal 1 Analisis Statistik Kemampuan Literasi Kelompok X_1 dan kelompok X_2

	N	Mean	Std.Dev.	Min	Max	25th	50th	50th
Literasi	40	2.85	0.7552	1.66	4.22	2.11	2.95	3.60
Peserta	40	0.50	0.5064	0.00	1.00	0.00	0.50	1.00

Berdasarkan Jadwal 1 hasil yang diperoleh adalah berdasarkan nilai $U=11.000$ dan nilai Asymp.Sig. (.000). Disebabkan nilai Asymp.Sig. (.000) adalah lebih kecil dari tingkat keberangkalian 0.05, maka hipotesis nol ditolak. Ini bermakna bahwa secara statistik terdapat perbezaan skor yang signifikan tentang penggunaan paket MEL dalam memotivasikan literasi bagi kelompok X_1 dibandingkan dengan kelompok kontrol X_2 yang menggunakan paket BAWAL. Jadi keputusan ujian Mann-Whitney menyatakan bahwa terdapat perbezaan skor yang signifikan tentang pembelajaran literasi dengan menggunakan paket MEL dibandingkan dengan paket BAWAL. (H_0 di tolak).

Penilaian terhadap kesan signifikan paket MEL terhadap motivasi belajar kanak-kanak telah diuji berdasarkan hipotesis (H2): *Tidak terdapat kesan yang signifikan di antara penggunaan paket MEL dengan motivasi untuk belajar literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah.* Pengujian statistik telah dilakukan terhadap hasil dari data SSPP (antar muka, teks, imej, suara, animasi dan interaktif) dan data SSM (ciri-ciri kanak-kanak, cara mereka belajar dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah literasi). Pengujian H2 telah menggunakan parameter persamaan regresi linear berganda. Selanjutnya, untuk mengukur nilai-nilai parameter software MEL terhadap motivasi belajar dengan menggunakan software minitab ver. 11.

(ii) Adakah paket MEL mampu memotivasikan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah ?

Hasil pengujian yang dilakukan diperoleh nilai peramal D^*_j (4.423) dan τ (0.004108). Mengikuti taburan kai-kuasa-dua maka nilai keberangkalian untuk statistik ujian *HM*

(2153.359) yang diperoleh ialah $q(0.000)$. Disebabkan nilai darajat kebebasan $q(0.000)$ adalah lebih kecil daripada tingkat keberangkalian 0.05, maka hipotesis nol ditolak. Ini bermakna bahwa secara statistik terdapat kesan yang signifikan terhadap penggunaan paket MEL dalam meningkatkan motivasi untuk belajar literasi dan pembacaan di kalangan kanak-kanak prasekolah. Jadi penggunaan paket MEL dapat memberikan kesan yang signifikan terhadap motivasi belajar literasi kanak-kanak (H_0 di tolak).

(iii) Adakah motivasi belajar mampu meningkatkan penguasaan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah ?

Penilaian terhadap kesan signifikan di antara motivasi belajar dengan penguasaan literasi telah diselesaikan melalui H_3 : *Tidak terdapat kesan yang signifikan di antara motivasi belajar dengan penguasaan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah.*

Keputusan daripada pengujian statistik tentang hubungan di antara variabel motivasi belajar kanak-kanak dengan kemampuan penguasaan literasi (literasi komputer + literasi bahasa) telah diperoleh nilai daripada peramal D^*_j (3.405) dan τ (0.2976), maka nilai HM (22.891). Mengikut taburan kakuasa-dua maka nilai keberangkalian untuk statistik ujian HM (22.891) yang diperoleh ialah $q(0.000)$. Disebabkan nilai darjat kebebasan $q(0.000)$ adalah lebih kecil daripada aras keberangkalian 0.05, maka hipotesis nul ditolak. Ini bermakna bahwa secara statistik terdapat kesan yang signifikan di antara motivasi belajar dengan kemampuan penguasaan literasi di kalangan kanak-kanak prasekolah. Jadi motivasi belajar kanak-kanak memberi kesan yang signifikan terhadap penguasaan literasi (H_0 di tolak).

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian berdasarkan hasil dari analisis kuantitatif dan hasil analisis kualitatif yang diperoleh dari data-data berdasarkan alat ukur NPL, SIK dan Panduan wawancara. Ada tiga isu yang akan dibahas dalam pembahasan hasil penelitian yaitu tentang literasi (bahasa dan komputer), motivasi kanak-kanak dan bahan ajar software MEL.

Literasi Bahasa

Berdasarkan alat penelitian NPL, SIK dan Panduan wawancara yang telah digunakan untuk meneliti tentang kemampuan aspek membaca kanak-kanak yang meliputi membaca kata dan kalimat dan memahami makna kata dan kalimat. Semua peserta eksperimen mampu membaca kata dan kalimat. Sedangkan dalam aspek penguasaan makna kata dan kalimat, peserta dari kelompok X_2 adalah lebih lemah dibandingkan dengan peserta kelompok X_1 . Aspek kedua yang telah diteliti ialah aspek menulis. Semua peserta mampu menulis nama diri sendiri dan nama gambar atau objek yang ada dalam kandungan cerita. Namun, prestasi kanak-kanak daripada kelompok X_1 adalah lebih baik berdasarkan mereka dapat menulis lebih banyak nama benda atau objek yang terdapat dalam kandungan cerita. Begitu juga dalam kemampuan aspek bercerita, peserta daripada kelompok X_2 didapati lebih rendah dibandingkan dengan peserta daripada kelompok X_1 . Melukis yang berkaitan dengan aktivitas yang sesuai dengan kandungan bacaan adalah aspek terakhir yang diteliti dalam kemampuan literasi bahasa. Prestasi peserta kelompok X_1 adalah lebih baik berdasarkan kemampuan imaginasi melukis lebih banyak objek dibandingkan dengan prestasi peserta kelompok X_2 .

Literasi Komputer

Pengetahuan dasar komputer yang perlu diketahui oleh kanak-kanak dalam kemampuan literasi komputer adalah prestasi menggunakan mouse, mengetahui fungsi keyboard dan bisa menggunakannya, kegunaan monitor dengan betul, tahu menggunakan CD-ROM, pandai

menghidupkan dan memadam CPU dan tahu cara mengatur pembesar suara. Apabila kemahiran tersebut sudah diketahui oleh kanak-kanak maka kanak-kanak akan lebih mudah menggunakan software multimedia untuk keperluan pembelajaran. Tarap pengetahuan komputer yang perlu ada bagi kanak-kanak bukan bermakna mereka dapat mendefinisi ataupun dapat memberi makna tentang alat-alat tersebut. Pengetahuan yang dimaksud adalah berkaitan dengan cara menggunakan alat-alat tersebut untuk keperluan pembelajaran supaya kanak-kanak bisa belajar secara sendiri. Ini telah terbukti sewantu bulan ketiga proses eksperimen dijalankan yang mana kanak-kanak dibiarkan menggunakan software multimedia secara sendiri tanpa bimbingan yang banyak oleh peneliti ataupun seorang guru. Ternyata kanak-kanak mampu mengoperasikan komputer dan belajar sendiri setelah sebelum tempoh tiga bulan selesai.

Motivasi Kanak-Kanak

Di bawah ini akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian berdasarkan NPL terhadap peningkatan motivasi kanak-kanak. Dari pemerhatian mendalam hasil penelitian menunjukkan bahwa kejayaan seorang kanak-kanak dalam literasi dan pembacaan itu bergantung kepada kemampuan bawaan kanak-kanak dan juga daya fikir kanak-kanak. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa faktor motivasi juga merupakan berpengaruh besar terhadap kejayaan literasi dan pembacaan seorang kanak-kanak. Peranan motivasi untuk belajar literasi dan pembacaan bagi kanak-kanak memberi tumpuan dan perhatian yang mendalam terhadap pembelajaran. Di bawah ini digambarkan peningkatan motivasi kanak-kanak selama bulan pertama dan bulan kedua.

Peningkatan Motivasi Kanak-Kanak Kumpulan MULTimedia



Gambar 1 Peningkatan Motivasi Kanak-Kanak Kelompok Multimedia

Bahan Pembelajaran : Software MEL

Hasil dari Panduan wawancara menyatakan bahwa banyak kanak-kanak telah tertarik dengan software MEL disebabkan permulaan software tersebut yang berjaya menarik perhatian kanak-kanak serta dapat menimbulkan perasaan ingin tahu di kalangan kanak-kanak. Antara muka permulaan software MEL menampilkan penyepaduan teks, grafiks, suara/musik dan animasi. Skrin tersebut memberi ucapan selamat datang atau selamat belajar, dan ajakan untuk kanak-kanak mencuba software tersebut. Arahan yang jelas mempermudah kanak-kanak mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran. Arahan yang jelas dalam software MEL menjadikan software tersebut mesra pengguna dan dapat memotivasi kanak-kanak untuk melakukan pembelajaran dengan sendiri. Software MEL mempunyai berbagai button untuk fungsi tertentu. Bentuk button adalah berdasarkan konsep metafora intuitif yang membolehkan kanak-kanak mengetahui juga button tertentu secara intuitif.

Kesimpulan

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa kanak-kanak termotivasi untuk belajar literasi dengan lebih berkesan apabila proses pembelajarannya melibatkan penggunaan paket MEL. Keadaan ini berlaku kerana kanak-kanak mempunyai motivasi belajar yang tinggi apabila mereka mampu menyerap dan memahami apa yang dipelajari dalam pembelajaran literasi. Paket MEL telah dapat meningkatkan perolehan literasi

kanak-kanak melalui teknologi multimedia yang digunakan. Walaupun paket BAWAL dapat memotivasikan kanak-kanak melalui grafiks dan tema cerita yang menarik, paket tersebut tidak dapat menandingi paket MEL kerana paket tersebut dapat melibatkan kanak-kanak secara aktif dan kanak-kanak boleh mengawal pembelajarannya secara sendiri. Kanak-kanak juga boleh mengulangi mana-mana modul sehingga ia faham. Ini menggalakkan pembelajaran berdasarkan kadar kemampuan sendiri (*self-paced learning*).

Daftar Pustaka

- Al-Seghayer, K. 2001. The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*. 5(1): 202-232.
- Halimah Badioze Zaman, Norhayati Abdul Mukti, Munir, Nor Azan, Siti Rohaya Ariffin, Tengku Mohd. Tengku Sembok dan Mohamed Yusoff. 2000. Motivating literacy through MEL : A multimedia based tutoring system. *New Review of Children's Literature and Librarianship*. Vol.6 Taylor Graham, United Kingdom.
- Hoogeveen, M. 1995. Toward a theory of the effectiveness of multimedia system. <http://cyber-ventures.com/mh/paper/mmtheory.htm> [20 April 1988].
- Hoogeveen, M. 1997. Toward a new multimedia paradigm: is multimedia assisted intruction really effective. <http://cyber-ventures.com/mh/paper/mthedu.htm> [20 April 1988].
- Howland, J., Laffley, J. & Espinosa, L.M. 1997. A computer experience to motivate children to complex performance. *Journal of Computing in Childhood Education*, 8(4) : 291-312.
- International Development Research Centre. 1979. *The World of Literacy. Policy, research and Action*. Canada.
- Kulik, J.A., Kulik, C.C. & Cohan, P.A. 1980. Effectiveness of Computer-Based College Teaching : A Meta-Analysis of Findings. *Review of Educational Research*. 50 (4) : 525-544.
- Kulik, J.A., Bangert, R.L., & Williams, G.w. 1983. Effects of Computer-Based Teaching On Secondary School Students. *Journal of Educational Psychology*. 75(1) : 19-26.
- MacHado, J.M. 1995. *Early Childhood Experiences in Language Arts : Emerging Literacy*. New York : Delmar Publishers
- Magidson, E.M. 1978. Issue Overview : Trends in Computer Assisted Instruction. *Education Technology*. 18(4) : 5.
- Marrow, L.M. 1993. *Literacy Development in The Early Years*. Ed.ke-2. USA : Allyn & Bacon.
- Mathis, A., Smith, T., & Hansen, D. 1970. College Students Attitudes Toward Computer Assisted Instruction. *Journal of Educational Psychology*. 61(1) : 46-51.
- Morgan, G. & Shade, D. 1994. Moving early childhood education into the 21 st century. In. J.L. Wright. & D.D. Shade (Eds.), *Young children : Active learners in a technological age*. Washinton, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Munir. 1998. "Pengajaran Membaca bagi Anak-anak melalui Bahasa Menyeluruh". dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 42:2 Februari 1998. Kuala Lumpur.
- Munir & Halimah Badioze Zaman. 1998. "Menggalakan Kanak-kanak Belajar Membaca Berbantuan Multimedia." dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 42:12 Desember 1998. Kuala Lumpur.
- Munir & Halimah Badioze Zaman. 1998. "MEL : Meningkatkan kreativitas berbahasa bagi kanak-kanak prasekolah," dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 43:4 April 1999. Kuala Lumpur.
- Munir & Halimah Badioze Zaman. 1999. Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan, *Jurnal Bahagian Teknologi Pendidikan*. Bil.1(1999) Kementerian Pendidikan Malaysia. Kuala Lumpur.
- Munir & Halimah Badioze Zaman. 2000. Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan untuk menggalakkan literasi, *Pemikir*, 51-76. Jan-Mac 2000. Kuala Lumpur: Utusan Melayu.
- Nunan, D. 1988. *The Learner Centred Curriculum a Study in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reigeluth, C. 1992. Elaborating the elaboration theory. *Educational Tchnology Research and Development* 40:3 hlm.80-86.
- Rich, D. 1998. Helping Your Child Succeed in School. <http://nic.smsu.sdu/~alh004s/ Stuff/articles.html> [2 Februari 1998].
- Wood, J. 2001. Can software support children's vocabulary development. *Language Learning & Technology* 5(1): 166-201
- Wright, J.L. 1994. *Listen to the children : Observing young children's discoveries with the microcomputer*. In. J.L. Wright, & D.D. Shade (Eds.), *Young children : Active learners in a technological age*. Washinton, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Wright, J.L. & Shade, D. 1994. *Young children : Active learners in a technological age*. Washinton, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Yelland, N., Griesshaber, S., Stokes, J., & Masters, J. 1997. Integrating technology, teaching and learning with early childhood professionals. *Proceeding of SITE 97*. [http://www.coe.uh.edu/ insite/elec_pub/ HTML1997 \[1998, November 18\].](http://www.coe.uh.edu/ insite/elec_pub/ HTML1997 [1998, November 18].)

Penulis :

Munir adalah Dosen Universitas Pendidikan Indonesia pada jurusan Matematika FPMIPA